Forgotten Realms

Baldur's Gate™



Carte de Référence Rapide

Tous les raccourcis claviers peuvent être personnalisés depuis le menu Configuration, en cliquant sur le bouton "Configuration" du menu d'exécution automatique qui apparaît lorsque vous lancez le jeu.

Baldur's Gate

Carte de Référence Rapide

Pause/Hors Pause — Appuyez sur [Baue d' espace] ou sur pour activer ou désactiver le mode Pause (et ainsi jouer en tour par tour). Dans ce mode, vous pouvez donner des ordres à vos personnages. Les ordres seront exécutés une fois le mode Pause désactivé.

Aide — Maintenez le pointeur sur un objet/personnage puis appuyez sur [Tab] pour faire apparaître des astuces. Vous pouvez régler le délai d'apparition des astuces depuis l'écran Options.

Repos — Appuyez sur à partir de n'importe quel écran secondaire pour vous reposer ou parler à un aubergiste et sélectionner l'une des chambres à louer.

L'Écran de jeu [Echap]

Sélectionner:

Un seul personnage	Cliquez à gauche sur le personnage désiré ou sur son portrait ou appuyez sur les touches correspondantes : 1 - 6 [1] – [6]
Un groupe de personnages	Faites glisser la souris autour des personnages tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, ou cliquez sur
Ajouter/Enlever un personnage	Dessinez un cadre autour d'un personnage en appuyant sur [Ctrl] tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris. [Ctrl] Cliquez à nouveau pour le désélectionner.
Centrer sur Personnage	Double-cliquez à gauche sur un personnage ou sur son.portrait.

Déplacements :

Se diriger vers un endroit	Cliquez à gauche ou à droite sur le sol pour ordonner au(x) personnage(s) sélectionné(s) de se rendre à cet endroit.
Suivre un itinéraire	Appuyez sur [⇧] et cliquez à gauche pour indiquer à votre ou vos personnage(s) les points par lesquels il doit passer.
Changer la formation	Maintenez le bouton droit de la souris appuyé et cliquez sur le sol pour sélectionner une nouvelle formation. Les personnages iront se placer sur les emplacements sélectionnés.

Protéger

Protéger un personnage	Cliquez à gauche sur puis sur un personnage. Le personnage actuellement sélectionné défendra ce dernier et combattra quiconque constitue une menace.
Protéger un point	Cliquez à gauche sur puis sur le sol.
Protéger une zone	Cliquez à gauche puis faites glisser la souris pour définir une zone.

Discuter

Cliquez à gauche sur puis sur le personnage avec lequel vous souhaitez discuter.

Arme rapide

Attaquer	Cliquez à gauche sur puis sur la créature visée.
Sélectionner Munitions	Cliquez à droite sur puis à droite sur la munition désirée.

Attaque groupée

Cliquez à gauche sur puis sur la créature que vous souhaitez attaquer.

Jeter un sort

Cliquez d'abord à gauche sur puis sur le sort désiré et enfin sur la cible.

Sort rapide

Jeter un sort	Cliquez à gauche sur puis sur la cible.
Configurer	Cliquez à droite sur puis à gauche sur le sort souhaité.

Sorts de prêtre

Sorts de premier niveau

- Bénédiction
- Mot-clé : (Meurs)
- Soins des blessures légères
- Detect Evil
- Enchevêtrement
- Pierre Magique
- Protection contre le mal
- Apaisement
- Sanctuaire
- Gourdin magique

Sorts de deuxième niveau

- Aide
- Peau d'écorce
- Chant
- Charme personnes et mammifères
- Puiser dans la puissance divine
- Détection des pièges
- Lame enflammée
- Baie magique
- Immobilisation des personnes
- Connaissance des alignements
- Résistance au feu et au froid
- Silence sur 5 mètres
- Ralentissement du poison
- Marteau spirituel

Sorts de troisième niveau

- Animation des morts
- Appel de la foudre
- Dissipation de la magie
- Glyphe de garde
- Immobilisation des animaux
- Elimination des invisibilités
- Fourvoiement magique
- Protection contre le feu
- Délivrance de la malédiction
- Délivrance de la paralysie
- Obstination bornée
- Force d'un seul

Sorts de quatrième niveau

- Convocation d'animaux 1
- Soins des blessures graves
- Action libre
- Neutralisation du poison

Sorts de cinquième niveau

- Convocation d'animaux 2
- Soins des blessures critiques
- Colonne de feu
- Rappel à la vie

Liste des icones "d'état d'esprit" des personnages

- Malchance
- Chant de barde
- Peau d'écorce
- Berserk
- Bénédiction
- Cécité
- Chanson
- Charme
- Confusion
- Malédiction
- Charme néfaste
- Maladie
- Fatigue
- Action libre
- Hâte
- Immobilisé
- Héroisme
- En état d'hébriété
- Invulnérabilité
- Niveau supérieur
- Chance
- Armure magique
- Non-détection
- Panique
- Empoisonné
- Protection contre l'acide
- Protection contre le froid
- Protection contre l'électricité
- Protection contre le mal
- Protection contre le feu
- Protection contre la magie
- Protection contre les projectiles
- Protection contre la pétrification
- Protection contre le poison
- Protection contre les morts-vivants
- Régénération
- Résistance à la peur
- Résistance au feu – froid
- Obstination bornée
- Bouclier
- Réduit au silence
- Sommeil
- Ralenti
- Force

Liste des curseurs

- Se déplacer
- Accès impossible
- Voyage
- Ouvrir porte
- Changer ordre de marche
- Désactiver pièges
- Franchir porte
- Emprunter escalier
- Ramasser objet
- Changer formation
- Vol à la tire
- Attaquer
- Coffre/porte verrouillés
- Jeter un sort
- Suivre
- Crocheter les serrures

Utiliser objet

Cliquez d'abord à gauche sur , sur l'objet souhaité puis sur la cible.

Objet rapide

Utiliser objet — Cliquez à gauche sur puis sur la cible visée..

Configurer — Cliquez à droite sur puis à gauche sur l'option que vous souhaitez.

Repousser Morts-vivants — Cliquez à gauche sur l'icone

Chant de Barde — Cliquez à gauche sur l'icone

Détecter pièges et Passages secrets. — Cliquez à gauche sur l'icone

Larcin

Vol à la tire — Cliquez à gauche sur , puis sur le personnage que vous souhaitez voler.

Crocheter les serrures — Cliquez à gauche sur , puis sur une porte ou un coffre.

Désactiver pièges — Cliquez à gauche sur , puis sur une porte ou un coffre piégés.

Furtivité — Cliquez à gauche sur cette icone.

Capacités spécifiques

Cliquez à gauche sur puis sur la cible visée.

Arrêt du groupe/ Arrêt d'une action en cours

Divers types de formations du groupe

Cliquez à droite pour configurer une case donnée.

ECRAN CARTE [M]

CARTE DE LA ZONE :

Changer de zone — Déplacez le cadre vert tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris.

Zoomer sur un endroit — Double-cliquez à gauche sur un point.

Zoomer sur un personnage — Double-cliquez à gauche sur le cercle entourant un personnage ou cliquez à droite sur son portrait.

CARTE DU MONDE :

Défilement — Faire glisser la souris lorsque l'icone apparaît.

Ecran Journal [J]

ECRAN OPTIONS [O]

ECRAN INVENTAIRE [I]

ECRAN ARCHIVES [R]

ECRAN LIVRE DE MAGE [W] ET PARCHEMIN DE PRÊTRE [P]

MÉMORISER : Cliquez à gauche sur les cases de sorts pour sélectionner les sorts que vous souhaitez garder en mémoire. Ces derniers seront mémorisés lors de la prochaine période de repos.

DESCRIPTION : Cliquez à droite sur une icone de sort pour voir s'afficher une description.

COPIER À PARTIR D'UN PARCHEMIN : R click on the scroll. L click on the "Write Magic" button.

Sorts de prêtre

Sorts de premier niveau

- Bénédiction
- Mot-clé : (Meurs)
- Soins des blessures légères
- Detect Evil
- Enchevêtrement
- Pierre Magique
- Protection contre le mal
- Apaisement
- Sanctuaire
- Gourdin magique

Sorts de deuxième niveau

- Aide
- Peau d'écorce
- Chant
- Charme personnes et mammifères
- Puiser dans la puissance divine
- Détection des pièges
- Lame enflammée
- Baie magique
- Immobilisation des personnes
- Connaissance des alignements
- Résistance au feu et au froid
- Silence sur 5 mètres
- Ralentissement du poison
- Marteau spirituel

Sorts de troisième niveau

- Animation des morts
- Appel de la foudre
- Dissipation de la magie
- Glyphe de garde
- Immobilisation des animaux
- Elimination des invisibilités
- Fourvoiement magique
- Protection contre le feu
- Délivrance de la malédiction
- Délivrance de la paralysie
- Obstination bornée
- Force d'un seul

Sorts de quatrième niveau

- Convocation d'animaux 1
- Soins des blessures graves
- Action libre
- Neutralisation du poison

Sorts de cinquième niveau

- Convocation d'animaux 2
- Soins des blessures critiques
- Colonne de feu
- Rappel à la vie

Sorts de Mage

Sorts de premier niveau

- Armure
- Cécité
- Mains ardentes
- Charme-personnes
- Toucher glacial
- Orbe chromatique
- Vapeur colorée
- Amitié
- Glisse
- Identification
- Infravision
- Absorption mineure de Larloch
- Projectile magique
- Protection contre le mal
- Bouclier
- Poigne électrique
- Sommeil

Sorts de deuxième niveau

- Incinérateur d'Aganazar
- Flou
- Détection du mal
- Détection de l'invisibilité
- Toucher de la goule
- Horreur
- Invisibilité
- Déblocage
- Connaissance des alignements
- Chance
- Flèche acide de Melf
- Image miroir
- Protection contre la pétrification
- Résistance au feu
- Nuage puant
- Force
- Vocaliser
- Toile d'araignée

Sorts de troisième niveau

- Clairvoyance
- Charme néfaste
- Dissipation de la magie
- Boule de feu
- Flèche enflammée
- Armure fantomatique
- Hâte
- Immobilisation des personnes
- Eclair magique
- Convocation de monstres 1
- Non-détection
- Protection contre les projectiles non-magiques
- Piège à crânes
- Lenteur
- Toucher vampirique

Sorts de quatrième niveau

- Confusion
- Porte dimensionnelle
- Invisibilité majeure
- Globe mineur d'invulnerabilité
- Convocation de monstres 2

Sorts de cinquième niveau

- Animation des morts
- Nuage mortel
- Convocation de monstres 3
- Porte d'ombre

RC-W95-625-F